

Bijlage

1. Dobbelspel M25 / Zeven Werken van Barmhartigheid

Doelen

Dit spel kan gebruikt worden als je begint met een nieuwe groep jongeren of als je een ontmoeting hebt met een andere groep jongeren.

Benodigdheden

- Grote dobbelsteen
- Lijst/kaartjes met onderstaande vragen
- Zie vragen/opdrachten voor meerdere benodigdheden

Werkwijze

Verdeel de groep in kleinere groepjes. Leg uit wat voor vagen de jongeren krijgen als ze met de dobbelsteen hebben gegooid (als je één gooit moet je met je groepje gaan staan en een opdracht uitvoeren, zie voor andere cijfers hieronder). Het spel duurt zo lang de concentratie blijft.

NB.

- *Neem voor u het spel begint de vragen/opdrachten goed door en oefen het spel eerst met andere begeleiders.*
- *Achter sommige vragen staat 'MEERDERE KAARTEN', bij deze vragen/opdrachten kunt u zelf meerdere dingen bedenken.*
- *U kunt het spel uitbreiden zoveel u wilt en/of naar gelang de groep erom vraagt.*

Categorie 1 Sta en doe!

- Verzamel binnen één minuut zoveel mogelijk voorwerpen die met de bijbel/school te maken hebben
- Kies een groepje waar je tegen wil strijden. Alle twee de groepen moeten van het raam naar de overkant van de ruimte zien te komen zonder met de schoenen de vloer te raken. Hiervoor krijgen zij per groep één A3-vel (of twee vellen als het groepje uit meer dan drie personen bestaat)
- Wijs iemand uit je groepje aan die één van de Werken van Barmhartigheid gaat uitbeelden. Geluid mag, woorden niet. Tijdens het raden mag er niet gesproken worden
- Jullie groepje gaat een gebeurtenis uitbeelden, de andere groepjes moeten raden wat er uitgebeeld wordt. Gebeurtenis: trouwen MEERDERE KAARTEN
- Zet je groepje in een rijtje op volgorde van verjaardagen. Vooraan januari, achteraan december. Er mag niet bij gesproken worden

Categorie 2 Zit en bedenk!

- Eén van jullie moet over een woord vertellen zonder het woord (of een deel van het woord) te noemen. De rest van het groepje raadt waar het over gaat (maximaal drie keer raden). Verboden woord: uitgeprocedeerde vluchteling MEERDERE KAARTEN
- Wat is het leukst aan de kerk? Noem minimaal drie dingen waar jullie het als groep over eens zijn
- Noem binnen 30 seconden zoveel mogelijk namen die in de Bijbel voorkomen.
- Bedenk met je groepje een andere naam voor dit Werk van Barmhartigheid MEERDERE KAARTEN
- Bedenk met je groepje een originele activiteit voor de Voedselbank MEERDERE KAARTEN
- Bedenk zoveel mogelijk doelgroepen bij dit Werk van Barmhartigheid

Categorie 3 Eigen mening!

- Stel jullie krijgen 1000 euro om te geven aan een goed doel. Bedenk met je groepje één goed doel en vertel ook waarom je het aan dat goede doel wilt geven
- Welk geloofsfeest vinden jullie het leukst?
- Moet je thuis wel eens helpen en wat moet je dan doen?
- Waar word jij heel gelukkig van?
- Welke geloofsritueel vind jij onzin of juist goed?
- Noem een held/voorbeeldfiguur bij het volgende werk van Barmhartigheid: MEERDERE KAARTEN

Categorie 4 Kennisvragen

- Geef aan welk traject een vluchteling moet doorlopen tot hij/zij een verblijfsvergunning krijgt
- Waar komt de naam Exodus vandaan?
- Wanneer heb je recht op hulp van de Voedselbank (wat is het maximum dat je over moet houden per maand?)
- Vertel wat je weet over het christendom, de islam, het jodendom etc.
- Noem drie verschillen tussen de katholieke en de protestantse kerk
- Wie van ons/jullie heeft dezelfde naam als een heilige/naam uit de bijbel/koran/thora?
- Waar in de Bijbel worden de Zeven Werken van Barmhartigheid genoemd?
- Waar komt de naam Diaconessenhuis (ziekenhuis) vandaan?

Categorie 5 Stellingen

- Uitgeprocedeerde vluchtelingen moeten zo snel mogelijk Nederland uitgezet worden
- Prima dat de kerk mensen helpt, maar alleen als die mensen iets terugdoen
- Met een pakket van de Voedselbank kun je prima een week eten
- Een activiteit met gevangenen is onzin, ze zitten daar niet voor niks

Categorie 6

Kies een categorie voor een ander groepje

2. Voedselbankspel – De hongerigen voeden

Doelen

- Inzicht in grenzen wat budget betreft die de Voedselbank hanteert.
- Ondervinden van problematiek cliënten: hoe ga ik om met mijn budget?
- Welke keuze maak je als volwassene in vergelijking met een jongere?
- M25 zamelt niet alleen voedsel in, maar laat jongeren ook ervaren waarom het belangrijk is dat bijvoorbeeld de Voedselbank bestaat.
- De link met M25/7 Werken van Barmhartigheid en de Voedselbank.

Benodigheden

- Spelkaarten

Ronde 1

Jongeren/deelnemers spelen zichzelf in hun huidige situatie (dus waarschijnlijk thuiswonend tussen de 12 en 17 jaar) en stellen zich voor dat ze een bepaald budget hebben. (€ 180,- Dit is het bedrag waarop de Voedselbank de steun baseert bij een alleenstaande volwassene, maar dat wordt pas vermeld in de tweede ronde) **Het bedrag is per maand!**

Dat budget moeten ze besteden aan de volgende categorieën:

1. Telefoon
2. Snacks
3. Sport
4. Uitgaan
5. Cadeautjes verjaardagen
6. Kleding
7. Eigen keuze

Uitdelen per tweetal/groepje

- 7 kaartjes met bovenstaande categorieën
- 9 x € 20,- kaartjes

Nabespreken:

- Moesten ze keuzes maken bij het verdelen van het geld?
- Zo ja, welke keuzes waren dat?

Ronde 2

De jongeren spelen nu een denkbeeldige situatie met een bijbehorend budget. Uitleggen: voor een alleenstaande geldt dat hij/zij voor een voedselpakket in aanmerking komt als hij/zij per maand, na aftrek van **vaste lasten** (dus huur, verzekering, gas licht water), maximaal **180 euro per maand** overhoudt voor de dagelijkse uitgaven zoals eten, wassen, kleden, reiskosten, reparaties. Als iemand samenwoont, komt daar € 60,- bij, voor kinderen onder de 18 jaar € 50,- per kind.

Extra kaartjes uitdelen per tweetal/groepje

- **Alleenstaande volwassene** + 5 uitgaven-kaartjes
- **Eén volwassene met drie kinderen** + 5 uitgaven-kaartjes + 7x € 20,- en 1 x € 10,-
- **Twee volwassenen met twee kinderen** + 5 uitgaven-kaartjes + 8 x € 20,-
- **Twee volwassenen zonder kinderen** + 5 uitgaven-kaartjes + 3 x € 20,-

De groepjes maken nu weer een verdeling van hun budget in de rol die ze hebben gekregen. Daarbij gebruiken ze al de categorieën (dus ook die van de eerste ronde) en alle kaartjes met € 20,- die ze nu hebben.

Nabespreken:

- Was het mogelijk om alle uitgaven te doen?
- Welke keuzes hebben ze gemaakt?
- Verklaar de keuzes.
- Nut Voedselbank?
- Link M25 / 7 WVB en de Voedselbank

3. Spelen met een beperking – De zieken bezoeken

Doelen

- Jongeren voorbereiden op een activiteit met bijvoorbeeld ouderen en/of lichamelijk beperkten of bezoek aan een verzorgingshuis.
- Jongeren ervaren hoe het is om een beperking te hebben.

Benodigheden

- Een rolstoel
- Een rollator
- Een blinddoek (theedoek of iets dergelijks) of hele donkere zonnebril
- Oordopjes
- Touw
- Gezelschapsspelletjes
- Eventueel verkleedkleden, pruiken etc.

Introductie van spel

Verdeel de groep in twee kleinere groepen. De ene groep (groep 1) wordt meegenomen naar een andere ruimte. De groep die achterblijft (groep 2) krijgt te horen dat ze zo meteen een spelletjesmiddag gaat begeleiden met een bepaalde doelgroep (er wordt niet verteld welke doelgroep dat is). De groep kan vast beginnen met het klaarzetten van de spelletjes en zich verdelen over de verschillende spelletjes.

De groep in de andere ruimte krijgen tijdens dit spel een bepaalde rol:

- een oudere in een rolstoel
- een oudere die met een rollator loopt (bindt daarvoor de benen strak tegen elkaar aan vast zodat er alleen maar geschuifeld kan worden)
- een oudere die slecht ziet (d.m.v. de blinddoek of zonnebril)
- een oudere die slecht hoort (d.m.v. de oordopjes)
- een oudere waarvan de handen niet meer zo goed functioneren (de rechterhand op de rug binden zodat links gebruikt moet worden, of andersom als de persoon links is)
- een oudere die niet mee wil doen
- een oudere die chagrijnig is
- een oudere die na 5 minuten alweer weg wil

Vertel de jongeren dat ze zo meteen spelletjes gaan spelen en dat ze zich goed moeten inleven in de rol/beperking die ze hebben gekregen.

De spelletjesmiddag

Laat groep 1 binnenkomen en laat de twee groepen met elkaar mengen en de spelletjes gaan spelen. Bekijk hoe de jongeren dit aanpakken en zorg ervoor dat ze in hun rol blijven.

Nabespreken:

- Hoe heeft groep 1 de spelletjesmiddag ervaren? Hoe was het om spelletjes te spelen met de beperking die ze hadden?
- Hoe vinden zij dat groep 2 de spelletjes hebben begeleid?
- Hoe heeft groep 2 de spelletjes ervaren?
- Was het moeilijk om de mensen van groep 1 te begeleiden? Wat was er moeilijk?
- Kijk je nu anders tegen de doelgroep aan?

Variaties

- In plaats van ouderen/bejaarden kun je de groep ook de rol geven van jongeren met een beperking.
- Organiseer een hindernisbaan voor alleen maar jongeren met een rollator / rolstoel.

4. Mag ik erbij horen? – De vreemdeling opnemen

(Tijdsduur: +- 50 minuten)

Doel

De bedoeling van dit spel lijkt alleen te zijn dat een aantal buitenstaanders de communicatieregels ontdekken van een bedachte cultuur. Elke vluchteling staat voor deze opgave, maar ook als je van baan of school verandert. Aan het einde van het spel komt er een zeer onverwachte wending.

Het spel kan gebruikt worden ter voorbereiding op bijvoorbeeld een activiteit met vluchtelingen of met een andere doelgroep die jouw jongeren nog niet kent.

Uitleg en spel in chronologische volgorde

1. Zeg dat je een 'echt' spel gaat spelen waarin ze kunnen ervaren hoe het is als vluchteling je weg te moeten vinden. Vertel dat vrijwel alle vluchtelingen zeggen dat ze dit meemaken, elke dag! Vraag plm. 4 vrijwilligers. Zij zijn vanaf nu de 'vluchtelingen'. Zij blijven nog even in de groep.
2. Vertel de 'vluchtelingen', gewoon in de groep, dat zij eerst naar buitengaan en dan straks binnenkomen in een bedachte cultuur. Zij moeten een huis en baan zoeken en hun eten regelen. Maar het eigenlijke doel is de communicatiecodes te zoeken van deze fictieve cultuur.

Ze moeten zich daarbij aan twee regels houden:

- Ze mogen alleen gesloten vragen stellen, die dus te beantwoorden zijn met "ja" of "nee". (Deze regel symboliseert het feit dat elke vluchteling zich in het begin moeilijk kan uitdrukken).
- Ze mogen zich bovendien met een vraag alleen tot één individu richten.

Om hun anders-zijn te benadrukken krijgen zij een kenmerk: een flap om hun nek die hun huidskleur symboliseert. (Het is voor zwarte of Arabische vluchtelingen in Nederland moeilijker integreren dan voor Russen of Polen).

3. De vluchtelingen gaan dan naar de gang. Vraag ze een goede strategie te bedenken. Dat zet ze flink onder druk.
4. De meerderheidsgroep zet binnen de stoelen dicht tegen elkaar in een kring, gezichten naar binnen. Dat symboliseert de ervaring van veel vluchtelingen: je komt er niet tussen.
5. De grote groep gaat gedurende de oefening uitgebreid praten en MOET zich duidelijk aan onderstaande regels houden. Als iemand zich niet aan de regels houdt, krijgt deze een schop van de anderen. Vertel de meerderheidsgroep hun communicatieregels:
 1. Je antwoordt alleen met ja of nee als er gelijke ooghoogte is. (op een stoel zitten is dus niet genoeg!) Meer dan 8 cm. is teveel verschil. (NB buig door de knieën als je dit uitlegt)
 2. Je beantwoordt vragen, die vriendelijk gesteld worden (mondhoeken omhoog, glimlachend, dus) altijd met "ja", ongeacht de inhoud van de vraag. Worden de vragen, onvriendelijk, ernstig enz. gesteld, dan is het antwoord altijd "nee".

Deze instructie moet rustig gebeuren! Oefen even!! Als iemand vraagt: mogen wij ook gaan stáán, negeer die vraag, praat er over heen! Vertel dat ze zich aan deze regels moeten houden.

6. Haal de 'vluchtelingen' binnen en laat het spel beginnen.
7. Onderbreek het spel enkele keren. "Welke kenmerken van deze cultuur hebben jullie al gevonden?" Schrijf op een flap wat de vluchtelingen denken dat de cultuurregels zijn. Meestal is het onzin. Maximaal 3 x 4 minuten spel!
8. Zeg dat het spel afgelopen is. Vertraag hierna het tempo om reflectie mogelijk te maken. Vraag naar de gevoelens van de immigranten. Schrijf ze op. Die zijn altijd heftig.
9. Vraag of ze binnen het spel de overtuiging hadden dat de meerderheid het negeren, buitensluiten, etc. expres deed (meestal: ja).

10. Vraag naar de gevoelens van de meerderheid. Opschrijven. Er is altijd schaamte over de eigen rol. Ze hadden willen helpen. Vaak vinden ze het gênant van zichzelf. Soms is er ook leedvermaak. Vertel dan pas wat de regels waren. Laat een minuut luchten.

EN DAN VRAAG JE ONVERWACHT AANDACHT VOOR DE BELANGIJKSTE VRAAG VAN DE TRAINING: Hoe komt het dat de meerderheid (die had willen helpen) niet is gaan staan of rare monden ging trekken, etc. Binnen de regels was dat mogelijk. Maak er geen schuldvraag van, maar een onderzoeksvraag! Hoe komt het dat de meerderheidsgroep daar niet aan gedacht heeft? Moraal: je weg moeten vinden in een andere, overheersende cultuur is moeilijk en vraagt toewijding van beide partijen.

5. Petje op, petje af – Werk van Barmhartigheid naar keuze in te vullen

(variatie op het bekende spel)

Doelen

- Jongeren komen op een speelse manier voor hun mening uit.
- Jongeren verdedigen hun mening.
- Jongeren leren over hoe de ander over een thema denkt.

Benodigdheden

- Petjes
- Stellingen over het thema van de bijeenkomst/activiteit

Werkwijze

Introduceer het spel door te vertellen over het thema/activiteit. Er worden stellingen voorgelezen en de jongeren moeten bedenken of ze het met de stelling eens of oneens zijn. Zijn ze het met de stelling eens, dan houden/doen ze het petje op. Zijn ze het oneens met de stelling, blijft/gaat het petje af.

Vraag na elke stelling aan een aantal jongeren:

- waarom ze het er mee eens of oneens zijn/waar die mening op gebaseerd is;
- of iemand daar op wil reageren;
- of de mening wellicht een vooroordeel is.

Variatie

Aangezien jongeren gevoelig zijn voor uiterlijk en een petje wellicht gek staat, kun je de meningen ook peilen met opstaan/blijven zitten.

6. Kennismaking door samenwerking – Werk van Barmhartigheid naar keuze in te vullen

Doel

- Door samen te werken aan één product komen jongeren/verschillende doelgroepen met elkaar in gesprek.

Benodigheden

Afhankelijk van product dat gemaakt wordt.

Werkwijze

Na een activiteit of reeks van activiteiten is het belangrijk om de jongeren hun ervaringen te laten delen en hun mening te laten uiten. Daardoor kun je zien hoe de activiteit is aangekomen, wat ze ervan opgestoken hebben en of er wellicht een vervolg moet komen. Dat kun je doen door een vragenronde te doen. Jongeren zijn dan echter niet altijd geneigd om het achterste van hun tong te laten zien. Door ze samen iets te laten maken, krijgt iedere jongere de ruimte en veiligheid zijn ervaringen op een creatieve manier te uiten. Je kunt de jongeren in groepjes indelen of alleen laten werken. Zorg wel voor samenhang tussen de uitingen van de jongeren.

Wat kun je maken?

Je kunt ze samen een collage laten maken waarbij de jongeren hun ervaringen en meningen verwoorden in plaatjes, foto's, teksten en tekeningen (bijvoorbeeld door ze in tijdschriften en kranten te laten zoeken). De collage kun je zo groot maken als je wilt: A4, A2, A0 of koop een rol behangpapier en rol die uit.

Panelen zagen van hout. Iets meer voorbereidingswerk, maar wel duurzamer en uitdagender voor jongeren. Zoek een aantal silhouetten uit van figuren die bij het thema passen, vergroot die en teken ze op platen hout. Zaag het uit, verf de omtrekken zwart en laat de jongeren de figuren invullen met plaatjes, foto's, teksten en tekeningen.

Andere vormen:

Filmpjes, t-shirts, gedichten, dans etc.

Bijkomend voordeel is dat je de producten later weer kunt gebruiken ter aankleding van ruimtes (kerk, koffiekamer, jongerenruimte etc.) Op die manier ziet de buitenwereld waar de jongerengroepen zich mee bezig houden en ontlok je ook weer discussies.

7. Wie of wat ben ik? – Werk van Barmhartigheid naar keuze in te vullen

(variatie op het bekende spel)

Doelen

- Jongeren denken na over de verschillende Werken van Barmhartigheid.
- Jongeren maken met elkaar kennis.

Benodigdheden

- Plakband
- Kaartjes

Werkwijze

Bedenk van tevoren zoveel mogelijk personen, instellingen, attributen over het Werk van Barmhartigheid dat aan de orde is. Schrijf per kaartje één woord en plak per deelnemer één kaartje op het voorhoofd. De deelnemers moeten erachter komen welk woord er op het kaartje staat en wie of wat ze zijn. Dit doen ze door ja-/nee-vragen aan de anderen te stellen. Maak het moeilijk door een limiet aan vragen te stellen.

Voorbeelden bij 'De doden begraven'

- begrafenis
- crematie
- uitvaart
- hemel
- grafsteen
- binnen 24 uur
- ziel

8. Hoe krijgen we de activiteit samen voor elkaar?

Doelen

- De jongeren denken na over hun omgeving.
- De jongeren worden eigenaar van de activiteit.
- De jongeren leren organiseren.

Benodigheden

- Post-it's
- Pennen/stiften

Werkwijze

Introduceer de activiteit en schrijf die op een whiteboard/flap-over. Geef de jongeren een stapeltje post-it's en een pen of stift. Op één post-it schrijven ze hun eigen naam en plakken die alvast verspreid over het whiteboard/de flap-over. Daarna gaan ze personen af in eigen omgeving: familie, vrienden, buren, sportvereniging etc. Bij elk persoon denken ze na wat hun bijdrage kan zijn aan de activiteit, bijvoorbeeld ome Henk heeft een trampoline, de zus werkt in de plaatselijke supermarkt, de oma woont in een verzorgingshuis. Per post-it schrijven ze één persoon uit hun omgeving en hun eventuele bijdrage en ze plakken de geschreven post-it's rond hun eigen naam.

Laat de jongeren vooral rondlopen en zitten waar ze willen, dat komt hun gedachtegang ten goede en zullen ze elkaar ook helpen ('hé, werkt jouw vader niet daar en daar?')

Als iedereen klaar is, bespreek je alle post-it's en kan je komen tot een taakverdeling (wie gaat wat en waar regelen?)